LE REPENTIR

Retrouver l'ambiance roots des premiers Millevaux en jouant en mode théâtre de l'esprit : un MJ, des joueurs, et aucune règle !

Le jeu : théâtre de l'esprit, autrement dit jeu sans règles.

Joué le 25/03/17 au festival Ramène tes jeux (Theix, Morbihan)

Personnages : Le filtreur, le jardinier, le druide aux champignons, la rôdeuse

L'histoire :

Une petite troupe remonte un sentier escarpé sur un talus au milieu de la terre molle et des arbres spongieux et couverts de champignons blancs. Il y a le filtreur, qui recycle sa propre urine grâce à un appareil à distiller, le jardinier qui se trimballe avec sa houe et tout un tas de cultures sur un petit chariot à roues tiré par sa fidèle chèvre, il y a le druide qu'ils ont récupéré sur le chemin, qui a l'air d'un doux dingue et qui passe son temps à manger les champignons sur les arbres, sans se formaliser du fait que maintenant des champignons lui poussent dessus (et il les mange aussi), et enfin il y a la rôdeuse qui pense surtout à sa gueule mais qui accompagne les autres car (elle s'en rendra compte), ils peuvent toujours servir de distraction en cas d'attaque de prédateur. Elle peut se montrer très utile grâce au pouvoir qu'elle a de discerner la faune et la flore bénéfique de celle qui est dangereuse.

La troupe est dans une zone de la forêt où l'eau est en pénurie. La rivière locale est gorgée de limon, une matière terreuse qui charrie la maladie, et donc son eau est impropre à la consommation. Le filtreur est bien content d'avoir son distillateur, il recherche également le mythique cactus de chair qui serait gorgé d'eau, et la rôdeuse est persuadée qu'on peut trouver de l'eau potable par mille façons différentes, en commençant par en récupérer sur les végétaux. Cela fait trois semaines qu'il pleut sans discontinuer, tout est détrempé. Tout le monde dans la troupe a évité de boire de l'eau de la rivière, et s'est nourri sur les cultures du jardinier, sauf le druide qui a ses champignons, et la chèvre qui s'abreuve et se nourrit dans la nature, c'est juste une chèvre après tout. Bon, le jardinier a bien remarqué qu'elle surbave un peu et qu'elle a des veines noires dans le fond des yeux, comme des branches, mais ça va sûrement passer, alors il n'en a parlé à personne. Bon, c'est vrai que la nuit, sa chèvre lui parle en langue putride, mais c'est quand même plutôt sympa d'avoir une chèvre qui parle, alors le jardinier a gardé çà secret pour le moment.

Une personne vient à leur rencontre en tirant un caddie chargé de sacs poubelles et de babioles diverses, dont un enfant coiffé d'une chapka de travers qui les observe avec son visage aussi crasseux que curieux. La personne qui tire le caddie est une dame sans âge, la peau jaunie, les ongles noirs, les cheveux gluants. Elle leur dit qu'elle vient du village de Roncecreux, et qu'ils auraient bien besoin de leur aide, ça fait trois jours qu'ils se rationnent sur l'eau et les compétences de cette troupe leur seraient bien utiles. Ceux de la troupe se dévisagent. Le jardinier se rappelle avoir entendu parler de Roncecreux, mais dans son souvenir, on disait que le village avait été envahi par des horlas. La rôdeuse observe la dame. Ses ongles noirs pourraient être un signe d'infection par le limon. Le filtreur se penche sur le caddie. En-dessous du gamin à la chapka et des sacs poubelles, il voit un objet qui pourrait être intéressant : une grosse lampe halogène à dynamo. Dessous la lampe il voit aussi dépasser une petite main d'enfant.

Dans le doute, le jardinier tue la dame d'un bon coup de houe en travers de la gueule. Le gamin panique, alors le filtreur le tue avec son couteau pour pas faire de témoin. Le caddie se casse la

gueule dans le fossé, le filtreur dévale à la suite pour récupérer la dynamo. Au milieu des sacs poubelles, il y a aussi un cadavre de gamin qui roule, la peau violette, tout ligoté et qui visiblement a été tué au couteau. Le frère jumeau du môme à la chapka.

La rôdeuse a repéré un truc pas net entre les arbres, des branches et des mousses qui bougent qui sont pas ce qu'elles semblent être, alors leur dit de se manier. Mais le filtreur est parti au fond du fossé récupérer la dynamo qui est rendue avec le cadavre du gamin violet. Il poignarde le cadavre pour être sûr. Et le jardinier est occupé à frapper à nouveau la dame, au cas où. La rôdeuse a aussi repéré que parmi les champignons qui poussent sur le druide, il y a en a des bleus et globuleux, qui sont gorgés d'emprise, et ça c'est pas bon.

Le truc que la rôdeuse a repéré sort de sa cachette, c'est un horla mimétique, il a une vingtaine de pattes qui ressemblent à des branches, avec les feuilles et les bourgeons et les mousses et tout, et un corps et une gueule bien dégueulasses, avec des mandibules qui claquent et ça fonce vers la troupe sans faire aucun bruit, à part le floc-floc-floc des pattes dans l'humus et le tic-tic-tic des autres pattes qui s'accrochent dans les branches avec l'agilité d'un singe. Le truc fonce sur la chèvre en premier, mais le jardinier fait rempart de son corps, et donc c'est le jardinier qui trinque, la bestiole lui arrache son bras, le jardinier voit avec horreur des morceaux de bidoche voler dans tous les sens : c'est ses doigts !

Le filtreur actionne la dynamo à toute berzingue et il aveugle le horla avec la lumière de l'halogène. Tout le monde plisse les yeux parce que ça fait une grande lumière blanche et personne ici n'est habitué à la lumière parce que celle du soleil on la voit jamais. Puis le filtreur refourgue la dynamo à la rôdeuse, faut dire qu'il est accaparé par autre chose. Depuis qu'il est sorti du fossé, il a tout le temps le gamin violet dans son champ de vision, tout raide, tout ligoté, qui le fixe, et bien sûr personne d'autre que lui le voit. Il a été marabouté !

La rôdeuse s'enfuit dans une direction orthogonale au reste du groupe tout en flashant le monstre. Mais elle faisait cette manoeuvre pour attirer le monstre à elle, sauf que le monstre préfère se reporter sur le reste de la troupe, là où il ressent le moins de gêne. Pour autant, la lumière halogène l'a déstabilisé alors il perd un peu de champ, la troupe gagne du temps et le druide le met à profit pour lancer des champignons globuleux sur le horla. Le filtreur porte le jardinier sur son dos, son sang lui dégouline dessus, tandis que la rôdeuse opère une manoeuvre de contournement pour rejoindre le monstre sur le flanc.

Le filtreur a récupéré la couverture de survie de la rôdeuse, couverte de la graisse d'écureuil que confectionne le druide, et il la lance sur le horla. Alors que le monstre est un temps privé de la vue, le filtreur lui saute dessus et il frappe au couteau, heurte une matière dure, frappe plus loin, toujours du dur, frappe et frappe encore jusqu'à rencontrer une matière molle et s'acharner dessus. La bestiole se raidit et s'écroule tandis qu'un jus brun éclabousse le filtreur. Mais le horla n'est pas mort sans se battre. Il a replié ses pattes et labouré le dos du filtreur, lui arrachant toute la peau et une partie des muscles au niveau de la colonne vertébrale ! Les vertèbres sont à vif par endroit et la moelle épinière est à ça d'être touchée.

Le filtreur utilise ses dernières forces pour allumer un feu, la rôdeuse lui emprunte son couteau et cautérise le moignon du jardinier et aussi le dos du filtreur comme elle peut. Elle fabrique aussi un corset au filtreur avec une couverture. Il peut maintenant se déplacer un peu mais doit toujours prendre des précautions pour éviter de léser sa moelle épiniière et se retrouver paralysé. Il apparaît également que le jardinier et le filtreur présente les premiers symptômes d'infection par le limon. Le jardinier envoie sa chèvre chercher de l'aide. Le druide part en cueillette aux environs et déniche des herbes jaunes qu'il sait pouvoir contrer l'infection. Elles poussent dans une zone assez putride au pied d'un monticule qui porte trois pierres levées noires et gibbeuses qui se fixent les unes les autres

comme des monstres fossilisés. Au milieu pousse une fleur brune que le druide sait pouvoir contrer l'emprise. Mais il préfère éviter de monter jusqu'au cercle de pierres.

Alors que la troupe campe du mieux qu'elle peut, la chèvre revient et à sa suite un homme dans une rube de bure avec une capuche rabattue qui masque tous ses traits et sa silhouette. On ne voit que son menton. L'homme dit être également un druide, il se considère comme nettement plus expérimenté que le druide au champignon qu'il qualifie d'apprenti. Il dit pouvoir les aider. Il se penche sur le jardinier pour l'examiner, le jardinier essaye de voir un peu mieux sa physionomie, mais le druide fait beaucoup d'efforts pour ne rien lui dévoiler de son visage. Pour autant, le jardinier a quand même découvert quelque chose : le druide a une haleine de mille poneys morts, c'est comme si le jardinier était enterré vivant avec sa famille morte et qu'il se réveillait comme ça, au milieu de la terre et du charnier.

La rôdeuse se demande quel effet peuvent avoir les champignons globuleux qui ont poussé sur le corps du horla. Elle les fixe en se préparant au pire.

Le filtreur est toujours hanté par le gamin violet (qu'il a depuis baptisé du nom de Billy). Il est dans son dos, il sent sa peau collée contre son visage et sa bave lui couler dans le cou. Le filtreur lui demande ce qu'il veut pour disparaître, le gamin répond : "Que tu fasses preuve de repentir." Le filtreur lui demande comment, mais le gamin est incapable d'être plus précis.

Alors que tout le monde a perdu son temps en palabres, le horla se redresse. Les champignons globuleux ont émis du mycelium qui anime ses pattes. La rôdeuse prend la fuite et attire le monstre vers le cercle de pierres, d'où elle décèle qu'une grosse quantité d'emprise se dégage. Elle contourne le cercle et voit que le horla le contourne aussi, preuve qu'il y a quelque chose dans le cercle qui le gêne. Elle entre alors dans le cercle. L'air est tout tordu et migraineux, et elle sent une quantité phénoménale d'emprise sous ses pieds. Un truc immonde se met à lui parler dans sa tête, où plutôt il assemble des borborygmes, des vrombissements, des claquetis et des gargouillis jusqu'à ce que le tout forme une parodie de syllabes humaines. La chose lui dit qu'elle peut la protéger, mais en échange, elle lui demande de lui offrir une partie de son corps. La rôdeuse s'enfuit du cercle de pierres, mais elle perd du temps en arrachant une botte de fleurs brunes au cas où. Le horla met ce retard à profit pour lui empaler l'épaule avec une de ses pattes. La rôdeuse sent aussitôt des champignons blancs lui pousser dans l'épaule alors que la patte elle-même se désagrège et moisit à l'intérieur de la blessure. La rôdeuse dévale le monticule et revient vers la troupe. La troupe a enflammé une couverture graissée et la jette sur le horla, ce qui leur permet de le tuer à nouveau. Le druide aux champignons appose quelques-uns de ses champignons sur la blessure de la rôdeuse, ceux-ci font du mycelium et régulent le développement du champignon globuleux. Mais les champignons ont un effet cotonneux sur elle et elle sent que son pouvoir de détection de l'emprise s'en trouve affaibli.

Le druide encapuchonné les entraîne vers son domaine, un marais où le sol est si boueux que la troupe s'y enfonce jusqu'aux genoux. Ils arrivent au pied d'un arbre aussi massif que noueux, percé de nombreux creux servant de niche à des choses, où se perche une centaine de corbeaux albinos et déplumés. Le maître des lieux leur propose de "fusionner" avec l'Arbre-Dieu, c'est notamment ce qui permettra au jardinier et au filtreur de guérir. La rôdeuse se montre très sceptique envers cette solution. Elle prend la main du druide et remarque qu'il a des veines végétales sur le dos de la main et des branches plantées dans le poignet. La troupe refuse la fusion et au lieu de ça, la rôdeuse fabrique du charbon de bois et fais ingérer aux deux malades pour les purger du limon. Le filtreur est toujours très agité, il s'adresse au gamin violet qu'il est le seul à voir (maintenant il croit que le gamin est ligoté dans son dos). Il l'appelle maintenant Marabilly (le Billy du maraboutage) et le gamin lui répond. Les autres le voient juste tordre la bouche et parler dans deux voix différentes, une pour chaque coin de la bouche. Le druide aux champignons donne à la rôdeuse des herbes

capables d'apaiser les troubles mentaux, la rôdeuse en fait une infusion chaude qu'elle sert au filtreur. Le filtreur est pour un temps débarrassé de son fantôme mais il est dans un état second : il voit en noir et blanc, certains sons lui arrivent étouffés et d'autres amplifiés.

La chèvre se frotte à l'Arbre-Dieu avec volupté. La troupe somme le druide encapuchonné d'en dire plus sur les effets de la fusion. Alors celui-ci relève sa capuche. Il révèle que son corps est couvert de branches qui lui rentrent dans le système sanguin, et son crâne est tronqué au-dessus de la mâchoire. Des branches lui rentrent dans ce qui reste de son tronc cérébral et le maintiennent en vie. Il a donné le haut de son crâne au Dieu des pierres levées et le reste de son corps à l'Arbre-Dieu. Cette démonstration est loin de convaincre la troupe. Le druide aux champignons offre des champignons bleus et globuleux au druide encapuchonné, il en implante aussi sur l'Arbre-Dieu en espérant que ça les fasse pourrir, à terme.

La troupe lève le camp et part dans la direction supposée de la communauté la plus proche, qu'on nomme le Patelin. Ils sont surpris par la nuit. Ils essayent d'abord de bivouaquer dans une grotte, mais elle est habitée par un ours. La rôdeuse ne sent pas d'emprise sur lui, mais elle commence à douter de son pouvoir. Le druide jette des champignons et la troupe file de là. La rôdeuse leur trouve un nouvel endroit pour bivouaquer. Grâce à son pouvoir, elle choisit un lieu dépourvu d'arbres carnivores. Il y a un sol de feuilles et de lichens sur des pierres. Le filtreur veut dormir en s'enfouissant sous les feuilles (gorgées de lombrics) mais la rôdeuse l'en dissuade et les invite à dormir sur les roches couvertes de lichen.

Le filtreur s'endort d'un sommeil si profond que c'est comme s'il était mort. Le jardinier rêve qu'il fait un baiser langoureux à une personne qu'il aime. Il se réveille et constate avec effroi que sa chèvre est en train de lui lécher le visage. Elle veut l'entraîner à l'extérieur du bivouac. Le jardinier gueule après sa chèvre qui le réveille pour loin. Tout le monde se réveille. La rôdeuse perçoit une vague masse d'emprise dans la direction où la chèvre veut aller. Mais c'est difficile d'en savoir plus car son pouvoir décroît à mesure que les champignons colonisent son épaule. D'ailleurs, elle n'a pas vu hier soir qu'elle les a fait coucher sur des lichens carnivores ! Les lichens ont dévoré le dos de son manteau et ont même attaqué sa peau ! La rôdeuse leur fait lever le camp aussitôt.

C'est donc à la fin de la nuit qu'ils arrivent au fond de la vallée où se trouve le Patelin. Encaissé dans le repli de deux collines, le Patelin est entouré de palissades en bois où sont perchés des cadavres qui portent armures, lances et torches. Un dispositif pour intimider les pillards. A l'exception du druide aux champignons qui reste en retrait, la troupe se présente à l'entrée, une personne bien vivante leur demande de préciser leurs intentions, et les fait entrer par une sous-porte. Ils passent dans un tunnel de bois que la personne surplombe. Elle leur demande de laisser leurs armes là.

La troupe peut ainsi accéder au dispensaire du Patelin. Il est géré par un enfant livide qui porte des circuits imprimés greffés sur son crâne rasé. Un dispositif qui semble lui accorder des connaissances médicales datant de l'Âge d'Or.

L'enfant-médecin installe un poumon d'acier autour du corps du filtreur, ce qui lui permettra de marcher à nouveau sans encombre. Il lui confie aussi des anxiolytiques puissants qui écarteront la vision du gamin violet un temps, mais le plongeront dans un état profondément désagréable. Entre deux crises de léthargie, le filtreur entrevoit le gamin, il lui dit qu'il part vers une plus grande ville "à la recherche du repentir", mais en réalité il part dans l'espoir de trouver un traitement plus efficace contre la possession.

Le jardinier s'installe au Patelin, il devient l'assistant du forgeron à qui il rend de menus services. A sa demande, l'enfant-médecin lui a implanté une prothèse en bois et en métal : un bras-épée. Une

nuit, le jardinier dort dans la petite cabane prêtée par le forgeron. Sa chèvre passe la tête par la petite lucarne qui communique avec sa niche. Elle bave noir, parle au jardinier en langue putride. Des racines lui sortent du cul.

Le druide reste un temps dans la vallée, mais il n'y trouve pas ses champignons habituels, et l'écosystème mycélien qui lui sert maintenant de corps refuse toute autre nourriture. Alors il retourne dans son ancienne forêt, au moins pour le temps d'y récolter à nouveaux ses champignons.

Comme la rôdeuse veut conserver son pouvoir, elle demande à l'enfant-médecin de lui amputer le bras afin qu'elle soit débarrassée du mycélium. L'enfant-médecin lui installe une prothèse-griffe en bois et en métal à la place, puis la rôdeuse part avec le filtreur en direction d'une plus grande ville où elle espère pouvoir se faire implanter un bras cybernétique.

Commentaires :

Durée :
2h1/2

Profil de l'équipe :
Je suppose un peu expérimentée, mais je n'avais jamais joué avec eux, sauf une fois avec le joueur du druide.

Bilan :
C'était une partie importante, puisque j'ai testé de jouer sans règle, c'est-à-dire uniquement en théâtre de l'esprit : ni hasard, ni chiffres, ni prise de notes, ni procédures, ni préparation, ni aide de jeu telle que des tables aléatoires. Au final, j'ai en quelque sorte maîtrisé quelque chose qui s'approche du système 0 de Jérôme Larré : un jeu sans autre règle que un MJ qui contrôle le décor et les figurants, et le reste de l'équipe qui contrôle ses personnages. On aurait pu partir dans des trucs plus foufous comme un contrôle complètement libre du décor, des figurants, et des personnages, mais je pense que ça n'aurait été possible qu'avec une équipe plus habituée à moi et aux jeux sans MJ.

J'avais espéré une expérience quasi-chamanique, on en était proche, mais pas tout à fait. Les conditions de jeu étaient plutôt contraires à ça (en convention sur un coin de stand, quasiment au débotté, avec une équipe nouvelle plus portée sur la tactique que sur l'ambiance, sans aucun élément d'ambiance sonore ou visuelle, et le fait même que j'ai carrément omis de briefer l'équipe sur le fait qu'on jouait sans règles...).

En revanche, je suis parti sur un jeu mi-tactique, mi-esthétique (avec une petite pointe de moral autour du gamin violet et de sa famille massacrée par les personnages) qui m'a beaucoup rappelé le Millevaux roots des débuts. L'ajout de règles au fur et à mesure de ma carrière d'auteur m'a finalement éloigné de mon ambiance du départ (à l'exception d'Arbre http://outsider.rolepod.net/millevaux/arbre/, qui y revient, mais encore de façon différente, parce qu'amenant peut-être un peu trop de choses nouvelles).

J'ai découvert qu'il m'était possible d'installer une tension sans l'appui des règles !

Je craignais qu'en jouant sans règles, je parte par défaut sur du Inflorenza Minima http://outsider.rolepod.net/millevaux/inflorenza-minima/ (des prix à payer pour réussir ses actions), et fort heureusement je n'en ai fait qu'à 25 %, + 25% de Millevaux Choc en retour http://outsider.rolepod.net/millevaux-choc-en-retour/ (les actions réussissent toujours mais on subit

ensuite des revers de fortune), +25% de jeu tactique en narratif pur, +25 % de techniques indéfinissables (sans doute pas mal de "dire oui à tout", du recyclage de mes anciennes parties ou de mes réflexions sur l'univers de Millevaux).

J'ai beaucoup joué sur les envies de l'équipe (par exemple, j'ai commencé par questionner la joueuse de la rôdeuse, elle m'a dit qu'elle jouait beaucoup en mode survivaliste, tout-pour-ma-gueule, et qu'il fallait que son personnage ait un pouvoir magique, du coup je lui ai accordé son pouvoir et ça a aussi influé sur l'ambiance et les enjeux de la partie), j'ai joué en mode miroir (donnant corps aux spéculations de l'équipe), et j'ai aussi appliqué une technique d'impro que j'ai seulement verbalisé récemment : donner de l'importance à ce qui attire l'attention des personnages : ainsi quand les personnages s'intéressent au contenu du caddie, je sens à la fois qu'ils y cherchent quelque chose à piller mais aussi quelque chose de louche, alors j'improvise que le caddie contient la dynamo mais aussi le cadavre du gamin.

Au final, j'ai trouvé que jouer sans règles m'était plus fluide qu'Inflorenza Minima et même que Millevaux choc en retour. Cela tient au fait que pour une situation donnée, je n'ai pas une procédure unique à appliquer (qui m'impose de prendre un temps de réflexion), j'ai toutes les procédures que je veux, y compris celle qui consiste à juste dire la première chose qui me passe par la tête. Donc on a deux heures et demie de jeu très denses en narration parce que le temps procédural est pour ainsi dire réduit à zéro.

Une expérience très enrichissante, que je conseille à tout le monde de tenter un jour.